

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Penulis akan merancang *theme song* dari karakter utama di dalam video komersial Alfa Group. Penulis akan menggunakan media musik sebagai dasar dalam pembuatan tugas akhir ini. Dengan melakukan perencanaan nada apa saja yang di pergunakan, lalu mulai merancang dari berbagai alat yang diperlukan. Lalu mengeditnya sehingga *theme song* yang dirancang mempunyai karakteristik yang sesuai dengan karakter utama di video komersial Alfa Group. Penulisan ini akan menggunakan metodologi penelitian kualitatif sebagai acuan pengumpulan teori dari jurnal, buku, dan praktik di lapangan. Metode penelitian kualitatif dipilih karena hanya mencakup sejumlah metodologi.

Blair (2016) Metodologi kualitatif membawa pemahaman yang lebih dalam pada perilaku manusia dan untuk pengalaman hidup orang. Penelitian kualitatif biasanya dikaitkan dengan konstruktivisme, atau sifat pengetahuan yang dibangun secara social. Penelitian kualitatif juga dapat menggunakan kerangka kerja transformatif atau kritis, seperti feminisme, teori Queer, dan teori ras kritis. Biasanya penelitian kualitatif melibatkan jumlah peserta yang lebih sedikit daripada penelitian kuantitatif. Hal ini bertujuan untuk mendukung penulisan dan perancangan *theme song* untuk mengkarakteristikan karakter utama video komersial Alfa Group. Harapannya untuk dapat menarik minat dari calon pelamar Alfa Group (hlm. 56-57).

### 3.1.1. Sinopsis

#### 1. *Project 1*

Cokro merupakan seorang pengangguran yang tinggal di rumah orang tuanya. Suatu hari ibunya marah dan menyuruhnya mencari pekerjaan atau Cokro harus angkat kaki dari rumah. Cokro akhirnya mendaftar untuk bekerja di Alfamart dan diterima untuk menjadi karyawan di salah satu toko di Alfamart. Cokro akhirnya mendapatkan pekerjaan dan ia tidak jadi diusir dari rumahnya

#### 2. *Project 2*

Cokro kewalahan ketika ia memulai pekerjaannya di Alfamart. Banyak barang berjatuhan ketika ia menyusun di rak toko dan membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikannya, Barang-barang di Gudang juga banyak yang berjatuhan saat Cokro membereskannya. Namun Cokro mendapatkan bimbingan dan bantuan dari Sandra selama ia membiasakan diri dengan pekerjaannya. Setelah seminggu bekerja Cokro bisa melakukan pekerjaannya sendiri dengan lancar.

#### 3. *Project 4*

Firman dengan bawahannya Bayu akan mengadakan acara makan bersama dengan karyawan toko lainnya di hari *stock opname*. Makan bersama akan dilakukan dengan masakan rumah masing-masing, namun Bayu tidak bisa memasak. Bayu akhirnya terpaksa menelpon ibunya di kampung untuk meminta bimbingan. Hari *stock opname* tiba dan semua bekerja sangat

keras. Setelah selesai mereka makan bersama dan saling mencoba makanan satu sama lain. Firman mencoba masakan Bayu dan rasanya tidak enak, meski begitu Firman tetap berkata makanannya enak sambil tertawa-tawa.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Dalam pengerjaan video komersial Alfa Group ini, posisi penulis adalah sebagai *Film Composer*. Penulisan ini dibuat berdasarkan pekerjaan yang telah penulis lakukan. *Film composer* bertanggung jawab atas segala musik yang berada di dalam video. *Film composer* juga mempunyai peran untuk mensinkronisasikan musik dengan visual. Sehingga ketika penonton menonton video ini, mood yang diinginkan penulis dapat tersalurkan kepada penonton.

### **3.1.3. Peralatan**

Sepanjang proses perancangan *theme song*, penulis akan menggunakan beberapa peralatan, di antaranya :

#### **1. Instrumen Musik**

Penulis menggunakan beberapa instrumen yaitu *string* dan *keyboard*. *String* terdiri dari beberapa instrumen, yaitu : gitar dan ukulele.

##### **a. Gitar**

Penulis akan menggunakan gitar sebagai alat untuk pencarian nada, sehingga nada dapat tersusun sesuai dengan rancangan yang penulis inginkan.



Gambar 3.1. Instrumen Gitar  
(kytary.co.uk)

b. Ukulele

Penulis akan menggunakan ukulele sebagai instrumen untuk membentuk musik sehingga *mood* dapat terkesan *comedy*.



Gambar 3.2. Instrumen Ukulele  
(shopee.co.id)

c. *Keyboard*

Penulis menggunakan *keyboard* sebagai alat untuk mencari nada, sehingga nantinya melodi dapat terbentuk.



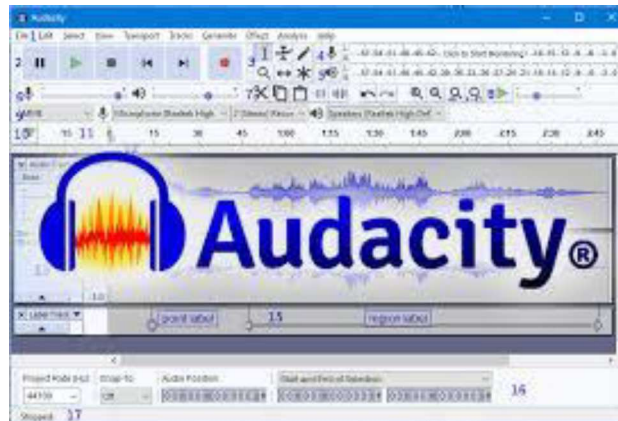
Gambar 3.3. Instrumen *Keyboard*  
(keymusic.com)

## 2. Software Musik

Penulis akan menggunakan beberapa software musik diantaranya yaitu :  
*Audacity, Adobe Audition, dan FL Studio.*

### *a. Audacity*

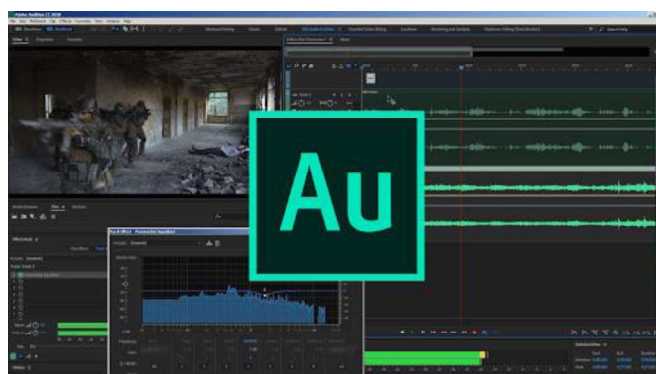
*Audacity* penulis gunakan ketika penulis berniat untuk merekam suara, sehingga suara yang direkam dapat lebih jernih dibandingkan dengan perekaman menggunakan *microphone*, karena konektivitas yang digunakan menggunakan kabel.



Gambar 3.4. *Work Sheet Audacity*  
(filmtvsound.com)

*b. Adobe Audition*

Penulis menggunakan Aplikasi *Adobe Audition* yang berguna ketika penulis ingin melakukan *mixing*, sehingga kualitas musik yang dibuat dapat terkesan lebih *real*.



Gambar 3.5. *Work Sheet Adobe Audition*  
(visualeffectsworkshops.com)

*c. FL Studio*

Penulis akan menggunakan aplikasi *FL Studio* sebagai penyusun nada, sehingga nanti nada yang telah dicari lewat instrumen keyboard dapat disusun menjadi musik.



Gambar 3.6. *Work Sheet FL Studio*  
(image-line.com)

d. *Real drum*

Penulis menggunakan aplikasi *Real Drum* yang diunggah melalui Google Play Store, aplikasi ini berguna untuk membuat suara instrumen drum.



Gambar 3.7. *Work Sheet Real Drum*

(appsthunder.com)

### 3. *Audio Technica ATH-M40x*

Penulis akan menggunakan *Headphone* sebagai alat untuk memonitor instrumen musik yang direkam, *Headphone* ini juga penulis gunakan sebagai alat untuk mendengarkan hasil *mixing*. Audio Technica ATH-M40x dipilih karena, suara yang dihasilkan terkesan *natural* dan *flat* sehingga tidak membunyikan suara yang berlebihan.



Gambar 3.8. *Headphone Audio Technica ATH-M40x*

(amazon.com)

### 4. *Handphone*

Penulis menggunakan *handphone* sebagai alat untuk merekam instrumen , contohnya merekam instrumen ukulele. Karena projek ini dilakukan semasa pandemi, sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan perekaman di studio.





Gambar 3.9. *Handphone Samsung Galaxy s10 Plus*  
(tokopedia.com)

### 3.2. Tahapan kerja

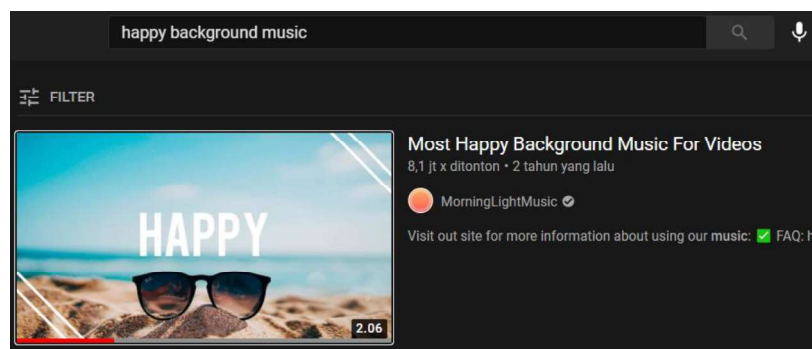
Penulis akan melakukan *character breakdown* ketika melakukan mendapatkan *script* dari sutradara, lalu penulis menentukan *mood* yang ingin dicapai di setiap scene. Penulis akan melakukan pencarian referensi lewat internet, lalu penulis akan mencari nada lewat instrumen yang telah disebutkan diatas. Setelah selesai menentukan nada yang cocok, penulis memainkan nada di instrument ukulele dan merekamnya. Karena ada dua musik yang penulis buat. Ada dua metode yang penulis lakukan, metode keduanya yaitu Menyusun nada lewat aplikasi *FL Studio*. Lalu tahap terakhir yang penulis lakukan yaitu mixing lewat aplikasi *Adobe Audition*.

### 3.3. Acuan

Referensi yang penulis gunakan ketika membuat *project* Skripsi ada dari dua sumber yaitu :

#### 1. Youtube

Ketika sedang melakukan tahap pembuatan musik, penulis diminta sutradara untuk melihat beberapa referensi dari situs Youtube. Karena *mood* yang ingin dituju adalah *happiness*, maka penulis mencari di kolom pencarian dengan kata kunci "*happy background music*". Setelah mencari beberapa referensi, penulis menentukan referensi yang sesuai dengan *mood* yang diinginkan. Dari referensi musik tersebut, penulis merasakan *mood* yang sesuai, yaitu *happiness*. Karena musik tersebut diiringi dengan instrumen gitar dan drum dengan *beat* yang cepat (150 bpm).



Gambar 3.10. Tab Search "*happy background music*"  
(youtube.com)

Menurut penulis dengan lantunan instrument gitar, drum, serta BPM (*Beat Per Minute*) yang cepat. *Mood happiness* dapat dicapai.

## 2. Video Instagram @alfa\_karir

Penulis terinspirasi dari lantunan musik yang mengiringi salah satu video promo yang diupload jejaring sosial Instagram @alfa\_karir. Musik yang mengiringi video tersebut terdengar *progressive*, dimulai dari lantunan instrumen piano yang mempunyai *beat* cepat (144 bpm). Lalu di akhir video, ketika aktor utama sudah mulai berkembang, instrumen gitar ikut mengiringi instrumen piano. *Mood* yang saya rasakan di lagu ini adalah *progressive*.



Gambar 3.11. Video Komersial Alfa Group  
(dokumentasi pribadi)

Penulis terinspirasi dari *beat* musik yang cepat serta instrument piano dan gitar yang mengiringi di sepanjang lagu. Menurut penulis lagu yang mengiringi video komersial ini cocok untuk dijadikan referensi karena mempunyai *mood progressive*.

### 3.4. Proses Perancangan

#### 1. *Character breakdown*

Berdasarkan dari teori yang telah ada di BAB II, maka penulis akan menganalisis karakter utama di dalam video komersial Alfa Group. Penulis melakukan *Character Breakdown* melalui sinopsis dan *character breakdown* yang diberikan sutradara, lalu penulis menentukan *theme song* yang sesuai untuk karakter utama.

#### 2. Analisis Referensi

Ketika selesai mengkarakteristikan karakter, penulis mencari referensi yang sesuai dengan karakter utama di dalam video komersial Alfa Group. Penulis melakukan pencarian referensi melalui situs Youtube dan jejaring sosial Instagram.

#### 3. Perancangan nada untuk *theme song*

Setelah mendapatkan beberapa referensi, penulis melakukan perancangan nada yang sesuai dengan menggunakan beberapa instrumen musik. Karena total lagu yang penulis buat adalah dua, maka ada dua instrumen juga yang digunakan untuk merancang nada, yaitu *keyboard* dan gitar.

#### 4. Pemilihan instrumen musik

Penulis melakukan pemilihan instrumen musik setelah selesai merancang nada di instrumen *keyboard* dan gitar. Untuk perancangan dengan instrumen *keyboard*, penulis memilih untuk menggunakan instrumen *grand piano* dan untuk perancangan dengan instrumen gitar, penulis memilih menggunakan instrumen ukulele

## 5. Pelaksanaan pembuatan musik

Penulis melakukan pembuatan musik dengan dua cara, yaitu dengan aplikasi musik (*FL Studio*) dan perekaman secara langsung.